

**HUBUNGAN KREATIVITAS, MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR
DENGAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP
NEGERI 1 PENGADEGAN KABUPATEN PURBALINGGA**

Mujirin

S.810207009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia merupakan masalah yang dihadapi bangsa Indonesia. Pemerintah telah melakukan suatu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, antara lain penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku pelajaran, pengadaan sarana gedung dan peralatan, serta penataran guru-guru mata pelajaran. Berbagai macam seminar dan diskusi telah diadakan untuk membicarakan masalah tersebut. Yang pada kesimpulannya perlu diusahakan peningkatan kualitas pendidikan. Demikian pula perlu diadakan penelitian untuk mencari pemecahannya.

Kualitas pendidikan erat hubungannya dengan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa tidak terlepas dengan hasil belajar, dan hasil belajar merupakan petunjuk adanya usaha yang dilakukan siswa dalam proses belajarnya. Hasil belajar yang dicapai merupakan petunjuk sampai sejauh mana daya serap yang dicapai dalam belajar. Daya serap yang tinggi akan digambarkan dalam hasil belajar yang tinggi, demikian juga sebaliknya.

Berdasarkan pengamatan umum hasil belajar ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kurang memuaskan. Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang cakupan materinya luas dan untuk bekal hidup di masyarakat. Oleh karena itu perlu dipikirkan cara mengatasi kesulitan belajar ilmu pengetahuan sosial agar siswa lebih berhasil dalam mempelajarinya.

Dalam pengamatan pembelajaran di kelas siswa terlihat kurang kreatif, terlihat pasif, ketika guru meminta siswa untuk bertanya, siswa diam saja. Siswa tidak mau bertanya maupun mengemukakan pendapatnya. Rendahnya kreativitas belajar siswa ini sebagai salah satu penyebab kurangnya pencapaian hasil belajar siswa. Banyak siswa yang sekolah hanya mengejar status, malas belajar, mereka lebih mementingkan nilai, bukannya prestasi. Siswa mengejar nilai dengan cara mencontek, atau belajar model fotocopy, dengan kata lain kreativitas siswa rendah.

Kreativitas memainkan peran amat penting dalam meraih kesuksesan dan prestasi dalam belajar. Siswa yang kreatif unggul dalam hasil belajar,

memiliki rangsangan semangat dalam belajar, mudah berinteraksi dengan siswa lain, mengerti bagaimana memecahkan suatu persoalan dan meningkatkan peran siswa dalam pergaulan di sekolahnya. Kreativitas muncul dari hasrat untuk melakukan kebaikan, perubahan, menciptakan ide dan gagasan baru.

Inovasi pendidikan di Indonesia mengarah pada cara belajar siswa aktif dan kreatif, yakni memberikan peranan yang aktif dan kreatif bagi siswa. Dengan peranan keaktifan siswa diharapkan penguasaan tuntas bagi setiap kompetensi dasar dalam setiap mata pelajaran akan dapat lebih ditingkatkan, dengan demikian berarti bahwa proses belajar mengajar dapat terlaksana lebih efektif dan efisien.

Dengan karakteristik setiap individu berbeda-beda, maka masalah yang dihadapi siswa seperti kreativitas, minat dan motivasi yang rendah juga berbeda-beda. Setiap anak yang normal pada dasarnya mempunyai minat untuk belajar. Minat mengandung unsur perasaan dan menentukan sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaan. Minat menurut Suharsimi Arikunto (1999:135) adalah kesadaran seseorang terhadap obyek, atau situasi tertentu yang ada hubungannya dengan dirinya sebagai suatu yang sadar.

Minat merupakan landasan penting yang ikut menentukan keberhasilan suatu proses dalam belajar. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Belajar bukan

merupakan siksaan dan tidak memberikan manfaat jika tidak disertai sifat terbuka bagi bahan-bahan pelajaran. Guru yang berhasil membina kesediaan belajar siswa berarti telah melaksanakan hal yang penting demi keberhasilan siswa-siswanya. Sebab, minat bukanlah sesuatu yang ada begitu saja, melainkan sesuatu yang dapat dipelajari. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat.

Menurut Hamzah B Uno bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan peserta didik dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. (Hamzah B. Uno. 2007 : 23)

Betapa pentingnya motivasi dalam belajar karena keberadannya sangat berarti bagi perbuatan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Sehingga dengan motivasi belajar siswa yang tinggi akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam interaksi belajar mengajar guru sering menemui hal - hal yang berhubungan dengan masalah kesulitan belajar. Guru selain bertugas sebagai pengajar juga sebagai pembimbing untuk memberikan bantuan dalam pemecahan masalah belajar. Jika siswa ingin berhasil dalam belajar, maka siswa sendirilah yang harus berusaha keras, seperti yang diungkapkan oleh S. Nasution belajar tanpa usaha yang keras tak akan tercapai suatu apapun (Nasution.1986:54) Dalam usahanya tersebut, kreativitas belajar, minat dan motivasi belajar diduga sangat berhubungan dengan keberhasilan belajar siswa di sekolah. Tetapi benarkah dugaan tersebut, masih perlu dibuktikan kebenarannya. Atas dasar itulah penelitian ini dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Rendahnya mutu pendidikan, terutama rendahnya hasil belajar ilmu pengetahuan sosial, dimungkinkan disebabkan adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya antara lain:

1. Faktor kreatifitas belajar siswa, masalahnya siswa kurang kreatif dalam belajar, belajar hanya membaca atau menghafal materi saja, sehingga perlu adanya kreatifitas dalam belajar agar menguasai kompetensi dasar yang dipelajari.

2. Faktor minat belajar siswa, masalahnya siswa kurang berminat dalam belajar sehingga perlu menekankan pada siswa agar hasil belajar baik, harus memiliki minat belajar yang tinggi.
3. Faktor motivasi belajar siswa, masalahnya siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga belajar hanya apabila akan ada ulangan atau tes saja, belum menjadikan belajar merupakan suatu kebutuhan sehingga hasil belajar kurang memuaskan.
4. Faktor kurikulum, masalahnya sering terjadi perubahan kurikulum, isi kurikulum padat dan banyaknya materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sehingga guru cepat dalam mengajar karena ingin cepat mencapai target seperti yang digariskan dalam kurikulum.
5. Faktor lingkungan belajar, masalahnya lokasi sekolah berdekatan dengan jalan raya yang bising dengan hiruk pikuk kendaraan, sehingga siswa kurang tenang dalam belajar.
6. Faktor alat evaluasi, masalahnya guru tidak membuat desain alat evaluasi yang meliputi kisi-kisi dan standar kompetensi lulusan, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan.
7. Faktor guru, masalahnya seperti usia, ijazah, jenis kelamin, tempat tinggal, motivasi mengajar dan lain sebagainya, sehingga guru yang usianya tua, tempat tinggalnya jauh kurang bersemangat dalam mengajar.

8. Faktor metode pembelajaran, masalahnya pembelajaran yang monoton/ajeg, sehingga perlu adanya strategi pembelajaran lain yang lebih sesuai dengan kompetensi yang dipelajari.

Faktor-faktor tersebut kemungkinan berhubungan positif yang signifikan dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pengadegan Kabupaten Purbalingga, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian.

C. Pembatasan Masalah

Banyak masalah teridentifikasi, namun dalam penelitian ini dibatasi pada Hubungan Kreativitas belajar, Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Pengadegan Kabupaten Purbalingga.

D. Perumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial?
2. Apakah ada hubungan positif yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial?

3. Apakah ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial?
4. Apakah ada hubungan positif yang signifikan kreativitas belajar, minat, dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui ada tidaknya hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dalam belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa.
2. Mengetahui ada tidaknya hubungan positif yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa.
3. Mengetahui ada tidaknya hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa.
4. Mengetahui ada tidaknya hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar, minat, dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Apabila ditemukan ada hubungan yang signifikan antara variabel, kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial di SMP Negeri 1 Pengadegan Kabupaten Purbalingga dapat digunakan sebagai masukan bagi pelaksana, baik Kepala Sekolah maupun Kepala Dinas dan Departemen Pendidikan Nasional pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam mengkaji kembali dan sekaligus memperbaiki metode mengajarnya.
- b. Diharapkan temuan penelitian ini dapat menjadi informasi masukan bagi pihak Departemen Pendidikan Nasional dan pihak-pihak terkait dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan prestasi peserta didik.
- c. Diharapkan temuan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang menaruh minat terhadap penelitian dan hasil belajar dengan meneliti variabel-variabel yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

Dalam bab ini akan dideskripsikan konsep-konsep yang berkaitan dengan judul dalam penelitian ini yaitu: (1) pengertian belajar, (2) kreativitas belajar, (3) minat belajar, (4) motivasi belajar dan (5) hasil belajar ilmu pengetahuan sosial. Fokus penelitian ini adalah pengaruh kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial. Deskripsi tersebut sebagai landasan pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengertian Belajar

Belajar sangat populer dalam kehidupan sehari-hari walaupun dengan pengertian yang sangat terbatas, sesuai dengan kondisi siapa yang mengartikannya. Seorang pelajar atau orang tua yang mempunyai anak sebagai pelajar akan mengartikan, bahwa belajar adalah suatu proses menyelesaikan suatu program studi atau bahkan memegang suatu buku mata pelajaran saja sudah dianggap belajar. Belajar sering diartikan sebagai penambahan pengetahuan. Guru yang menerapkan pengertian ini dalam pembelajarannya akan berusaha memberikan ilmu sebanyak-banyaknya kepada siswa. Bahkan seringkali belajar disamakan dengan menghafal.

Gagne (1985 : 2) juga menyatakan bahwa “*Learning is a change in human disposition or capability that persists over a period of time and is not simply ascribable to processes of growth*”. (Belajar adalah suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan).

Menurut Bower, H.G and E.R Hilgard. (1981 : 11) “*Learning refers to the change in a subject’s behavior potential to a given situation brought about by the subject’s repeated experiences in that situation, provided that the behavior change cannot be explained on the basis of the subject’s native response tendencies, maturation, or temporary states* “ (Belajar mengacu pada perubahan perilaku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh instink, kematangan atau kelelahan

dan kebiasaan). Dari pengertian ini, belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu, yang memungkinkan adanya perubahan tingkah laku, perubahan tersebut merupakan hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut relatif tetap.

Menurut Paulina Panen (2001 : 12), belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Belajar diartikan juga sebagai penambahan pengetahuan. Guru yang menerapkan pengertian ini dalam pembelajarannya akan berusaha memberikan pengetahuan ilmu sebanyak-banyaknya siswa.

Menurut Oemar Hamalik (2007 : 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses , suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dari individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

Oemar Hamalik (2007 : 31) menguraikan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut. Proses belajar adalah pengalaman, berbuat, bereaksi, dan melampaui (*under going*). Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.

Pengalaman bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid yang mendorong motivasi yang kontinu. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individu di kalangan siswa-siswa. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan siswa. Proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan. Hasil-hasil belajar diterima oleh siswa memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.

Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa belajar adalah sebagai perbuatan yang menghasilkan perubahan, yang lebih maju dan perubahan itu didapat atas dasar latihan yang disengaja, dan belajar adalah proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam belajar terkandung makna proses kegiatan, bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat tetapi juga mengalami.

Perilaku dalam belajar, mengandung pengertian yang luas yang mencakup pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan sebagainya. Setiap perilaku, ada yang tampak atau bisa diamati, dan ada yang tak dapat diamati. Perilaku yang dapat diamati disebut penampilan atau "*behavior performance*", sedangkan yang tak dapat diamati disebut kecenderungan perilaku atau "*behavior tendency*".

Pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan sebagainya yang dimiliki individu tidak dapat didefinisikan, karena merupakan kecenderungan perilaku. Tetapi kecenderungan perilaku tersebut dapat diukur dari penampilan yang berupa kemampuan menjelaskan, atau melalui suatu tindakan atau perbuatan . Dengan demikian hasil belajar dapat diidentifikasi dari kemampuan melakukan sesuatu secara permanen dapat diulang-ulang dengan relatif sama.

Proses belajar adalah suatu proses yang kompleks dan tidak dapat diterangkan berdasarkan satu faktor saja, tetapi ditentukan oleh faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar diri pribadi siswa dan faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri individu siswa. Menurut M. Entang (1987 : 7) pengertian belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

a. Faktor internal, meliputi:

- 1). intelegensi
- 2). kecerdasan
- 3). kecakapan
- 4). minat dan motivasi
- 5). panca indra, sikap dan lain sebagainya

b. Faktor eksternal, meliputi:

- 1). situasi belajar
- 2). kurikulum

3). keadaan

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Ada beberapa definisi kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli. Jordan E Ayan (1997 : 26) mengemukakan bahwa Kreativitas memainkan peran teramat penting dalam meraih kebahagiaan pribadi dan keunggulan profesional. Orang kreatif adalah mereka yang unggul dalam pekerjaan, mendirikan usaha baru, yang menemukan berbagai produk dan menelorkan berbagai karya keindahan. Manusia kreatif memiliki kehidupan sosial mengasikkan dan merangsang, mereka terus menerus belajar dan berbuat.

Pendapat Maslow yang dikutip Rockler (1988 : 37) menyatakan bahwa *“Self actualization can be achieved when person are redesigned to become creative, to develop the characteristics found in innovative people- humanity, openness, a willingness to make mistakes, and the ability to be spontaneous”*. (Aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada manusia saat dilahirkan, akan tetapi sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan). Roger (dalam Rockler 1988 : 37 - 38), bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk

berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Alasan mengapa siswa harus kreatif menurut Littlewood (1992 : 2) mengatakan bahwa *“The search proved inconclusive and we have now come to realize that no single prescribed set of procedures can be valid for all learners, all situations, and all teachers”*, artinya penelitian membuktikan tidak ada hal yang meyakinkan dan kita sekarang telah menyadari bahwa tidak ada seperangkat prosedur satupun yang mampu diterapkan secara valid oleh siswa, semua situasi, dan semua guru.

Campbell yang dikutip oleh Mangun Hardjana (1986 : 12) yaitu bahwa kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya:

- 1) Baru dan inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh dan mengejutkan.
- 2) Berguna (*usefull*), lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik.
- 3) Dapat dimengerti (*understandable*) hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat dilain waktu.

Rockler (1988 : 39) menyimpulkan definisi kreativitas secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Kreativitas dapat dilihat dari kelebihan dan kekurangan seseorang.
- 2) Kreativitas dibutuhkan hasil yang dicapai dalam perspektif seseorang.
- 3) Perspektif baru yang dicapai dengan yang sebelumnya tidak ada pengolahan khusus.
- 4) Kreativitas terjadi secara terus menerus.
- 5) Merupakan pendekatan seseorang secara keseluruhan pada lingkungannya.
- 6) Kreativitas seseorang sangat dipengaruhi khayalan, permainan dan pengalaman di masa kecil.
- 7) Kreativitas bersifat spontan, fleksibel dan kaya pengalaman.
- 8) Kreativitas muncul secara spontan dari seseorang.

Menurut Slameto (2003 : 146) kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan siswa, siswa yang tingkat kecerdasannya tinggi berbeda-beda kreativitasnya dan siswa yang tingkat kreativitasnya tinggi berbeda-beda kecerdasannya. Dengan kata lain siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, dan banyak siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru dan diperoleh melalui proses belajar dalam kecakapan kognitif. Kreativitas sangat dipengaruhi oleh kepribadian dan lingkungan. Kreativitas mengandung makna kreatif. Kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk

menciptakan. Kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta atau prihal berkreasi. Siswa kreatif adalah siswa yang mempunyai kemampuan untuk menciptakan kreasi-kreasi dalam belajar.

b. Pengembangan Kreativitas

Menurut Utami Munandar (2004 : 45) pengembangan kreativitas siswa perlu meninjau 4 aspek kreativitas yaitu:

1). Aspek pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekpresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswa. Guru membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2). Aspek pendorong

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dukungan kuat dari dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula

terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, sekolah, lingkungan maupun masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

3). Aspek proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Yang terpenting adalah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif yang tidak merugikan orang lain atau lingkungan dengan cara mendorong siswa untuk menghasilkan produk-produk yang bermakna.

4). Aspek produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya bisa mendorong siswa untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

c. Ciri-ciri Siswa Kreatif

Slameto (2003 : 147) menyatakan bahwa siswa dengan potensi kreatif dapat diketahui melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1). Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- 2). Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- 3). Panjang akal
- 4). Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- 5). Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- 6). Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- 7). Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- 8). Berfikir fleksibel
- 9). Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- 10).Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- 11).Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- 12).Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
- 13).Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Menurut Mangunhardjana (1986 : 27) menyatakan bahwa anak-anak yang kreatif mempunyai ciri-ciri tertentu yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1). Kelincahan mental berfikir dari segala arah
 - a). Kelincahan mental

Kelincahan mental adalah kemampuan untuk bermain-main dengan ide-ide, gagasan-gagasan, konsep-konsep, lambang-lambang, kata-kata, angka-angka dan khususnya melihat hubungan-hubungan yang tak biasa antara ide-ide, gagasan-gagasan dan sebagainya. Berfikir dari segala arah merupakan kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai arah, segi dan mengumpulkan berbagai fakta yang penting dan mengarahkan fakta itu pada masalah yang dihadapi. Dengan cara itu masalah dapat dipecahkan. Kemampuan semakin baik apabila digunakan dan dilatih secara teratur.

b). Kelincahan mental berfikir ke segala arah

Berfikir ke segala arah adalah kemampuan untuk berfikir dari satu ide, gagasan, menyebar ke segala arah. Daripada langsung sibuk mencari jawaban yang benar, berfikir kesegala arah akan mendorong mencari berbagai jawaban yang berbeda yang memungkinkan kebenarannya.

c). Fleksibilitas Konseptual

Fleksibilitas konseptual adalah kemampuan untuk secara spontan mengganti cara memandang, pendekatan yang tepat dan kerja yang jelas.

d). Orisinilitas

Orisinilitas adalah kemampuan untuk menelorkan ide, gagasan, pemecahan masalah, dan cara kerja yang baru.

2). Ciri-ciri yang memungkinkan diantaranya:

a). Kemampuan untuk bekerja keras

Anak kreatif lebih bersungguh-sungguh dan bekerja keras dalam menyelesaikan tugas.

b). Berfikir mandiri

Anak yang kreatif memiliki rasa kemandirian yang kuat. Mereka mampu membuat keputusan dan percaya daya pikir sendiri.

c). Pantang menyerah

Anak kreatif percaya pada pikirannya sendiri dan tidak terpengaruh pada pendapat orang lain, karena mempunyai gambaran baik tentang diri sendiri sebagai akibat keberhasilan di masa lampau. Siswa kreatif tidak takut gagal, senang mencoba lagi dan pantang menyerah. Kegagalan dianggap sebagai gangguan kecil yang tidak enak di jalan menuju sukses.

d). Mampu berkomunikasi dengan baik

Orang-orang kreatif pada umumnya juga merupakan komunikator yang baik. Tanpa kecakapan komunikasi, ide atau gagasan mereka sulit ditangkap dengan baik dan benar. Pada umumnya orang-

orang kreatif adalah penulis dan penceramah yang baik. Kecakapan mereka menarik perhatian masyarakat untuk karya cipta yang baru berupa ide, gagasan, pemecahan, dan penyelesaian cara kerja yang baru.

- e). Lebih tertarik pada konsep daripada pada segi-segi kecil.

Orang-orang kreatif lebih tertarik pada konsep dari pada detail. Pendekatan konseptual dan menyeluruh, pada umumnya akan menghasilkan pemecahan-pemecahan masalah secara kreatif dan seimbang.

- f). Kaya humor dan fantasi.

Orang kreatif memiliki banyak humor yang tinggi dan kaya fantasi, penuh kedamaian dan khayalan, mampu mendapatkan dunia yang lebih luas dan penuh dengan berbagai unsur menarik.

- g). Tidak segera menolak ide atau gagasan baru.

Orang-orang kreatif bila menemukan atau diajukan suatu ide atau gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja baru tidak menolak begitu saja meski melihat kekurangan-kekurangannya, serta mencari segala unsur yang menarik dari ide atau gagasan itu dan mengesampingkan kekurangan-kekurangannya.

3) Ciri – ciri Sampingan

- a) Tidak ambil pusing apa yang dipikirkan orang lain. Orang-orang kreatif berfikir sendiri, mereka tidak mengambil pusing mengenai apa yang dipikirkan orang lain.
- b) Kekacauan psikologis. Orang – orang kreatif lebih menyukai kompleksitas dari pada simplisitas, tidak mengendalikan perasaan dan tidak ambil pusing pendapat orang lain. Memandang dunia dengan kaca mata berbeda dari yang lazim, hidup dengan aturan yang tidak biasa, bertindak atas dasar perhitungan khusus, dapat membawa orang-orang kreatif ke dunia batin yang penuh dengan angin topan dan kacau. Hal ini dapat membawa mereka ketengah kekacauan psikologis dan dapat mengakibatkan berantakan hidup.

d. Proses berfikir kreatif

Menurut Jordan E Ayan (1997 : 284) proses berpikir kreatif melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- 1). Bersikap tenang sebagai tahap persiapan.
- 2). Konsentrasi, maksudnya sepenuhnya memikirkan permasalahan yang dihadapi.
- 3). Fokus pada perasaan untuk mencapai keserasian, keselarasan dan kedamaian jiwa.

- 4). Mencari keseimbangan pemikiran
- 5). Proses pematangan dalam berpikir memunculkan kreativitas

Menurut Mangunhardjana (1986 : 18) dalam proses berpikir kreatif ada lima tahap yaitu sebagai berikut:

- 1). Persiapan, yaitu mempelajari latar belakang, seluk beluk dan problematikanya.
- 2). Konsentrasi, artinya sepenuhnya memikirkan permasalahan yang dihadapi.
- 3). Inkubasi, yaitu mencari kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran mengenai masalah yang dihadapi.
- 4). Iluminasi, yaitu mendapatkan ide gagasan, pemecahan, penyelesaian dan cara kerja jawaban baru.
- 5). Verifikasi, yaitu menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan dan jawaban baru.

d. Membangkitkan Kreativitas Siswa di Sekolah

Menurut Slameto (2003 : 138) menjelaskan bahwa kreativitas siswa adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar dalam kecakapan kognitif mempunyai hierarki atau tingkatan-tingkatan sebagai berikut:

- 1). Informasi non verbal
- 2). Informasi fakta dan pengetahuan verbal
- 3). Konsep dan prinsip
- 4). Pemecahan masalah dan kreativitas.

Menurut Utami Munandar (2004 : 115) kreativitas merupakan daerah pertemuan antara tiga komponen yaitu ketrampilan bidang, ketrampilan berpikir dan bekerja kreatif serta motivasi. Guru tidak dapat mengajarkan kreativitas, tetapi guru dapat memungkinkan kreativitas siswa muncul, memupuk dan mengembangkannya. Cara yang paling baik untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah dengan mendorong motivasi instrinsik siswa. Guru harus memberi otonomi pada siswa dan mendorong siswa untuk mencetuskan gagasan-gagasan sendiri.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat.

Menurut Hilgard (1977 : 19) memberi rumusan pengertian tentang minat adalah sebagai berikut: *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”* artinya minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang , diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang dan diperoleh suatu kepuasan.

Menurut Whitherington (dalam Suharsimi Arikunto, 1999 : 135) menyatakan bahwa minat adalah kesadaran seseorang terhadap obyek,, seseorang, atau situasi tertentu yang ada hubungannya dengan dirinya serta dipandang sebagai sesuatu yang sadar. Menurut Bimo Walgito (1981 : 38) menyatakan bahwa minat adalah suatu keadaan yang mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu keinginan untuk mengetahui, mempelajari dan membuktikan lebih lanjut.

Slameto (2003 : 57) mengemukakan Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang dan diperoleh kepuasan. Lebih lanjut menjelaskan Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas , tanpa ada yang menyuruh.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan yang relatif tetap untuk lebih

memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa bangga, senang serta memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar yang diperoleh meningkat.

b. Ciri-ciri Siswa Berminat dalam Belajar

Menurut Slameto (2003 : 58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- 4) Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas – aktivitas yang diminati.
- 5) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya.
- 6) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

c. Membangkitkan Minat Belajar Siswa di Sekolah

Minat besar pengarnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Siswa malas untuk belajar maka tak akan mendapat kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran

yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari, sehingga minat dapat meningkatkan hasil belajar.

Minat belajar merupakan hasil belajar dan menyokong untuk belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Membangkitkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan diri sendiri sebagai individu.

Menurut Slameto (2003 : 180) Proses ini berarti menunjukan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan yang dianggap penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, ia akan lebih berminat untuk mempelajarinya.

Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapat diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupannya serta berhubungan dengan cita-cita yang berkaitan dengan materi yang dipelajari Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri

dengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Ilmuwan pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat belajar pada siswa adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada dan membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Hal ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaan bagi siswa di masa yang akan datang. Untuk membangkitkan minat dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan materi pelajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa. Apabila usaha ini tidak berhasil, guru dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Pemberian insentif akan membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut Bimo W (1996 : 38) Semakin besar minat maka semakin yakin akan keberhasilan belajar ilmu pengetahuan sosial. Minat merupakan salah satu kunci utama untuk memperlancar, menggairahkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Banyak ahli pendidikan yang memberikan batasan tentang motivasi. Menurut Teevan and Smith (1984 : 1) bahwa motive mempunyai dua sifat dasar, yaitu: *“First, a motive or drive energizes or activates behavior. Second, motives direct behavior. This guiding function is exemplified by the specific types of behavior engaged in by a motivated organism”*. (Pertama motif sebagai pendorong mengaktifkan perilaku, misalnya adanya dorongan yang mengakibatkan organ yang mengalami drive menjadi aktif. Kedua motif memerintah perilaku, misalnya adanya rangsangan terhadap organ untuk termotivasi).

Menurut Sorrentio (1986 : 9) bahwa *“motivation has been inseparably linked with the study of overt behavior. Throughout the history of*

this field, well known books have had behaviorally oriented title but we experience, feel and think, as well as act". Konsep diri yang positif dari teori ini menjadi motor penggerak kemauannya. Motivasi tak bisa dilepaskan dengan perilaku belajar yang terbuka, meskipun dalam belajar lebih berorientasi pada simbol tetapi pengalaman perasaan dan pikiran memiliki kebersamaan.

Menurut Weiner dalam Reigeluth (1983 : 339) motivasi diartikan sebagai keseriusan dan pengarahannya tingkah laku. Dengan kata lain berarti pilihan seseorang pada pengalaman, tujuan apa yang ingin dicapai, serta derajat usaha yang dilakukan dalam respon tersebut.

Herzberg (1966 : 49) berpendapat motivasi merupakan faktor yang mendorong semangat guna mencapai kinerja yang lebih tinggi dan pekerjaan yang lebih baik. Harapan akan kemajuan menyebabkan seseorang bekerja lebih keras dan belajar lebih giat.

Menurut Maslow dalam Toeti Soekanto (1996 : 46) menyusun motivasi kebutuhan manusia secara hierarkhis. Guru harus mengerti kebutuhan dan keadaan peserta didik seperti: siswa yang lapar, sakit, atau kondisi fisik tidak baik tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Siswa akan lebih senang belajar dalam suasana aman dan menyenangkan. Siswa yang disenangi, dan diterima oleh teman lebih berminat untuk belajar dibandingkan dengan mereka yang diabaikan atau dikucilkan oleh teman-temannya dan

keinginan siswa untuk mengetahui dan memahami sesuatu tidak selalu sama.

Menurut Hamzah B. Uno (2007 : 23) Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Dari pengertian-pengertian tersebut motivasi dapat dipandang dari dua segi, yaitu pertama segi potensi, dalam hal ini motivasi masih berupa kemauan atau kehendak untuk berbuat sesuatu. Kedua segi penampakan yaitu motivasi tergambar dalam perbuatan nyata beserta hasil-hasilnya. Dikaitkan dengan kegiatan belajar, motivasi ditinjau dari segi potensi dapat berupa sikap, sedangkan penampakannya berupa perilaku belajar.

Adapun pengertian belajar menurut Sardiman (2003 : 21) bahwa belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga, untuk menuju kearah perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya penggerak dalam diri siswa yang akan menimbulkan dan memberikan arah pada kegiatan dalam meraih prestasi yang optimal menuju perkembangan pribadi manusia yang seutuhnya.

Dari uraian beberapa pengertian diatas dapat dirumuskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan bagi seorang siswa untuk berprestasi dalam belajar dengan melakukan suatu tindakan, mengatasi segala tantangan dan hambatan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Ciri-Ciri Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2001 : 24) beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi diantaranya mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai rasa ketertarikan pada guru dalam arti tidak membenci atau bersikap acuh tak acuh.
- 2) Selalu memperhatikan dengan antusiasme yang tinggi.
- 3) Ingin identitasnya diakui dan diketahui.
- 4) Selalu mengingat pelajaran dan mengulangnya kembali.
- 5) Mempunyai kebiasaan moral yang terkontrol.
- 6) Tekun dalam menghadapi tugas-tugas.
- 7) Dapat bekerja dalam waktu yang lama.
- 8) Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah puas dengan apa yang diperolehnya.

c. Unsur-Unsur Motivasi Belajar

Menurut Mc Donald dalam Sardiman (2001 : 71) bahwa “*Motivation is an energy change within the person characterized by affektive arousal and anticipatory goal reactions*” (Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan adanya tanggapan untuyk mencapai tujuan). Dari pendapat ini dapat dilihat bahwa ada tiga unsur yang saling berkaitan yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan tertentu dalam sistem organisasi manusia, misalnya karena terjadi perubahan energi dalam dalam dirinya maka timbul motif belajar.
- 2) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan seseorang (*feeling*). Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi menimbulkan tindakan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dan mungkin juga tidak, kita hanya melihat dari perbuatan. Seseorang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka akan berbicara dan suara akan timbul, kata-kata dengan lancar mudah dan dapat dipahami.
- 3) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang termotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju ke arah suatu tujuan.

Respon itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respon merupakan suatu langkah ke arah mencapai tujuan. Misalnya siswa ingin mendapat prestasi maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca dan mengikuti tes.

Menurut Aldefer (1972 : 87) merumuskan motivasi dalam tiga kelompok, yang dinyatakan sebagai keberadaan, keterkaitan, dan pertumbuhan yaitu:

- 1) Kebutuhan akan keberadaan adalah semua kebutuhan yang berkaitan dengan keberadaan manusia yang dipertahankan dan berhubungan dengan kebutuhan fisiologis dan rasa aman.
- 2) Kebutuhan keterkaitan adalah berkaitan dengan hubungan kemitraan.
- 3) Kebutuhan pertumbuhan adalah kebutuhan yang berhubungan dengan perkembangan potensi perorangan.

d. Peranan Motivasi Belajar

Martin Handoko (1992 : 9) mengungkapkan bahwa motivasi merupakan suatu tenaga atau faktor yang terdapat dalam diri manusia, yang menimbulkan, mengarahkan, dan mengorganisasikan tingkah lakunya. Pernyataan ini menunjukan bahwa faktor motivasi inilah yang mendorong mengapa seseorang itu melakukan sesuatu perbuatan.

Sehubungan dengan peranan motivasi terhadap suatu perbuatan Sardiman (2001 : 83) menguraikan pendapatnya sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini sebagai motor penggerak dalam setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menemukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain-main yang tidak sesuai dengan tujuan.

Dalam kaitannya dengan perbuatan belajar Sardiman (2001 : 73) menjelaskan bahwa motivasi merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, peranannya yang khas adalah dalam menumbuhkan gairah, senang dan semangat untuk belajar. Pasaribu dan Simanjuntak (2003 : 51) mengemukakan bahwa peranan motivasi berprestasi dalam belajar sebagai berikut:

- 1) Mempengaruhi dan menghubungkan motif yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu kegiatan dalam situasi belajar
- 2) *Reinforcement* atau menggiatkan anak dalam belajar. Usaha-usaha yang dilakukan dalam rangka *reinforcement* yaitu:
 - a) Mengemukakan pertanyaan
 - b) Memberikan penguatan
 - c) Memberikan hadiah
 - d) Memberikan hukuman

Menurut Hamzah B. Uno (2007 : 27) bahwa motivasi belajar pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku siswa atau individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam hal:

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat yang dijadikan penguat belajar.
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar.
- 4) Menentukan ketekunan belajar.

Motivasi merupakan faktor penting dalam upaya mencapai suatu keberhasilan dalam belajar. Dalam belajar motivasi memegang peranan penting dalam memberi gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran.

e. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Jenis-jenis motivasi menurut Martin Handoko (1992 : 42) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena :

- 1) Motif instrinsik, adalah yang berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan tercapainya cita-cita.
- 2) Motif ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Kedua motif tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan bersemangat. Tercapainya tujuan pembelajaran tidak terlepas dari motif instrinsik dan ekstrinsik.

f. Membangkitkan Motivasi Belajar

Sukarman (2003 : 21) menjelaskan bahwa tugas guru adalah mendidik siswa untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu demi tercapainya tujuan belajar. Tindakan atau upaya guru untuk membangkitkan motivasi siswa perlu dipikirkan dan dipertimbangkan masak-masak agar usahanya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Beberapa tindakan – tindakan yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, antara lain:

- 1) Memberi angka.

- 2) Memberi hadiah atau penghargaan.
- 3) Menumbuhkan rasa sukses.
- 4) Kerjasama
- 5) Menciptakan suasana kelas yang sejuk dan menyenangkan.

Menurut Oemar Hamalik (2007 : 166) mengungkapkan bahwa guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya, yaitu dengan cara sebagai berikut:

- 1) Memberi angka atau nilai yang memotivasi.
- 2) Memberi pujian, hadiah atau penghargaan.
- 3) Menumbuhkan rasa sukses dan percaya diri.
- 4) Kerja kelompok
- 5) Persaingan yang positif.
- 6) Menciptakan suasana kelas yang sejuk dan menyenangkan.
- 7) Penilaian secara kontinue akan mendorong siswa untuk terus belajar.
- 8) Karyawisata dan ekskursi, siswa akan mendapatkan pengalaman langsung yang bermakna bagi siswa, sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan lebih menyenangkan.
- 9) Film pendidikan dan belajar melalui media massa. Dengan film dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

Keller dalam Driscoll (1994 : 314) mengemukakan model motivasi yang disingkat ARCS. Menurut model ini ada 4 bentuk kondisi yang harus dipertemukan untuk mencapai motivasi belajar, yaitu:

- 1) *Attention* (perhatian), siswa harus memiliki perhatian dan keinginan untuk belajar tentang sesuatu, sehingga ada dorongan yang kuat untuk mencapai hasil atau prestasi belajar.
- 2) *Relevance* (relevansi), agar proses belajar optimal, peserta didik harus percaya bahwa hal-hal yang dipelajari ada kaitannya dengan siswa dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan tertentu.
- 3) *Confidence* (kepercayaan diri), siswa harus menghilangkan kekhawatiran bahwa suatu materi tidak mampu dipelajari secara efektif sehingga harus percaya diri.
- 4) *Satisfaction* (kepuasan), belajar harus menghasilkan suatu rasa kepuasan untuk mendukung tumbuhnya keinginan tetap belajar.

Indikator-indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.
- 7) Adanya unsur-unsur ARCS

4. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hasil Belajar

Menurut Gagne (1985 : 2) menyatakan bahwa *“Learning is a change in human disposition or capability that persists over a period of time and is not simply ascribable to processes of growth”*. (Belajar adalah suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan).

Menurut Bower, H.G and Hilgard E.R. (1981 : 11) *“Learning refers to the change in a subject’s behavior potential to a given situation brought about by the subject’s repeated experiences in that situation, provided that the behavior change cannot be explained on the basis of the subject’s native response tendencies, maturation, or temporary states “* (Hasil belajar mengacu pada perubahan perilaku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh instink, kematangan atau kelelahan dan kebiasaan). Dari pengertian ini, hasil belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu, yang memungkinkan adanya perubahan tingkah laku,

perubahan tersebut merupakan hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut yang bersifat relatif tetap.

Menurut Winkel (1996 : 162) hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang dicapai seseorang. Hasil belajar bukan hanya sekedar pengetahuan saja tetapi ada bermacam-macam. Diantaranya dapat berupa fakta, konsep, menilai ketrampilan intelektual, ketrampilan motorik dan sebagainya.

Keberhasilan dalam melaksanakan proses belajar mengajar, siswa harus lebih banyak dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar. menurut Rochman Natawijaya (1993 : 36) dipengaruhi antara lain oleh:

- 1) Siswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar mengajar yang meliputi kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar.
- 2) Guru sebagai pengelola proses belajar mengajar
- 3) Tujuan pembelajaran
- 4) Bahan pengajaran
- 5) Kemudahan memperoleh bahan pembelajaran
- 6) Suasana belajar.

Proses belajar dapat berlangsung secara efektif, apabila cara belajarnya aktif, semakin bertambah aktif, siswa dalam belajar semakin ingat akan pelajaran itu. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah guru, metode pembelajaran, strategi pengajaran, dan suasana belajar serta faktor siswa itu sendiri seperti kreativitas siswa, minat belajar, dan

motivasi belajar. Faktor lain adalah sarana dan prasarana belajar yang menunjang.

Adapun hasil belajar yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

1) Ketrampilan Intelektual

Ketrampilan ini mengembangkan individu yaitu ketrampilan berinteraksi dengan lingkungan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep-konsep.

2) Strategi Kognitif

Strategi Kognitif adalah kemampuan yang dapat memerintah belajar sendiri secara individu seperti tingkah laku berfikir.

3) Informasi Verbal

Kemampuan ini merupakan suatu jenis pengetahuan yang dapat ditanyakan.

4) Ketrampilan Motorik

Ketrampilan motorik adalah kemampuan dalam bentuk ketrampilan-ketrampilan seperti menulis, menggambar, membuat garis lengkung dan lain-lain.

5) Sikap

Sikap adalah keadaan yang terus menerus dapat merubah perilaku seseorang.

Dari pengertian - pengertian ini maka, hasil belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu, yang memungkinkan adanya perubahan tingkah laku, perubahan tersebut merupakan hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut bersifat relatif tetap.

b Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Numan Somantri (1994 : 1) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu social dan humanity yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berlandaskan pancasila dan kebudayaan Indonesia.

Menurut A. Kosasih Djahiri (1993 : 6) Studi sosial adalah usaha dan hasil karya pembahasan masalah sosial, masalah kemasyarakatan atau masalah bermasyarakat. Studi Sosial membahas masalah pada tingkat masyarakat bukan pada tingkat individu.

Menurut Etin Solihatin (2007 : 14) Ilmu pengetahuan sosial merupakan pemahaman atas sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan kertampilannya berdasarkan konsep-konsep yang dimilikinya. Tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat dan untuk mengembangkan kemampuan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya serta mengembangkan sesuai dengan bakat, minat, ataupun bekal bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Wawasan pengajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan fusi dari mata pelajaran sejarah, sosiologi, geografi dan ekonomi. Ruang lingkup dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial meliputi:

- 1) Sistem sosial dan budaya
- 2) Manusia, tempat dan lingkungannya
- 3) Prilaku ekonomi dan kesejahteraan
- 4) Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- 5) Sistem berbangsa dan bernegara.

Jadi hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah hasil yang dapat diperoleh / dicapai dari suatu aktivitas belajar yang menghasilkan suatu perubahan, yang berupa fakta, konsep, ketrampilan intelektual,

ketrampilan motorik dan sebagainya dalam bidang ilmu pengetahuan sosial (IPS).

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian Siswardoyo (2002) menyimpulkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan alam, ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan kemampuan awal secara bersama-sama dengan hasil belajar ilmu pengetahuan alam.

Hasil penelitian Maryadi (2002) menyimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar matematika terhadap hasil belajar matematika. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kemandirian belajar matematika terhadap hasil belajar matematika.

Hasil penelitian Sobirin (2004) menyimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika. Terdapat hubungan positif yang signifikan kreativitas belajar matematika dengan dengan hasil belajar matematika. Secara bersama-sama terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dan kreativitas belajar dengan hasil belajar matematika.

C. Kerangka Berfikir

1. Hubungan Kreativitas Belajar dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Kreativitas belajar sebagaimana diuraikan dalam kajian teori merupakan kemampuan untuk mencipta, daya cipta atau prihal berkreasi. atau kemampuan yang dimiliki siswa untuk menciptakan kreasi-kreasi dalam belajar. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang lingkup materinya luas, sehingga siswa perlu adanya kreativitas dalam belajar. Kreativitas belajar yang tinggi akan berhubungan dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Minat sebagaimana diuraikan dalam kajian teori merupakan kecenderungan yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa bangga, senang serta memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar yang diperoleh meningkat. Minat merupakan sumber dorongan kemauan yang kuat untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat tinggi dalam kegiatan belajar akan berusaha keras dalam belajar, dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat dalam belajar. Sehingga Minat belajar siswa akan berhubungan dengan meningkatnya hasil belajar khususnya ilmu pengetahuan sosial.

3. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Motivasi sebagaimana diuraikan dalam kajian teori merupakan dorongan dari siswa untuk belajar. Dengan motivasi yang tinggi siswa akan lebih bergairah atau bersemangat dalam kegiatan belajar. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan menunjukkan usaha yang kuat untuk dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik, sehingga motivasi belajar yang tinggi berhubungan dengan meningkatnya hasil belajar khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

4. Hubungan Kreativitas Belajar, Minat Belajar dan Motivasi Belajar Secara Bersama-sama Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kreativitas belajar memungkinkan siswa lebih kreatif dan berkreasi dalam belajar, maka ada hubungannya dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Minat merupakan sumber yang kuat untuk dorongan belajar. Anak yang berminat belajar akan lebih berhasil dibandingkan anak yang kurang memiliki minat. Sehingga menumbuhkan minat siswa dapat merangsang siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Motivasi merupakan faktor yang penting bagi siswa untuk mendorong siswa lebih giat dalam belajar, sehingga motivasi yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diduga bahwa ada hubungan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi

belajar siswa secara bersama-sama akan dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.

D. Hipotesis

Dari permasalahan dan kerangka berfikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesa penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.
2. Ada hubungan positif yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.
3. Ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.
4. Ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Pengadegan Kabupaten Purbalingga, pada tahun pelajaran 2007 / 2008. Waktu dan tahapan pelaksanaan penelitian secara umum dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Tahap – tahap Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu
1	Penyusunan Proposal	September s.d November 2007

2	Seminar Proposal	17 November 2007
3	Penyempurnaan Proposal	Desember 2007
4	Pembuatan Instrumen Penelitian	Januari s.d Februari 2008
5	Uji Coba Instrumen Penelitian	Maret 2008
6	Analisis Uji Coba Instrumen	Maret 2008
7	Penelitian di Lapangan	Maret s.d April 2008
8	Pengolahan Data	April 2008
9	Penulisan Laporan Hasil Penelitian	April 2008

B. Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang ada pada penelitian ini adalah, Variabel bebas; (1) Kreativitas belajar IPS, (2) Minat belajar IPS, (3) Motivasi belajar IPS dan variabel terikatnya adalah hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Pengadegan Kabupaten Purbalingga sejumlah: kelas VII A ada 40 siswa, VII B ada 41 siswa, kelas VII C ada 41 siswa, kelas VII D ada 40 siswa dan kelas VII E ada 40 siswa, jumlah total siswa kelas VII ada 202 siswa. Jumlah siswa kelas VIII A sebanyak 44 siswa, kelas VIII B sebanyak 44 siswa, kelas VIII C sebanyak 45 siswa, kelas VIII D sebanyak 45 siswa, kelas VIII E sebanyak 43 siswa dan kelas VIII F sebanyak 43 siswa. Jumlah siswa kelas VIII sebanyak 264 siswa. dan Jumlah siswa kelas IX sebanyak 201 siswa yang terdiri dari kelas IX A sejumlah 40 siswa, kelas IX B sejumlah 40 siswa, kelas IX C sejumlah 40 siswa, kelas IX D sejumlah sebanyak 40 siswa dan kelas IX E sebanyak 41 siswa.

2. Sampel

Anggota sampel dalam penelitian ini diambil dari jumlah populasi, untuk setiap kelas VII A sampai dengan VII E diambil 8 siswa per kelas sebagai sampel, diambil dengan teknik *Proporsional Random Sampling* dan selebihnya dijadikan anggota tryout penelitian.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpul data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara tertulis kepada responden (orang yang dimintai keterangan). Menurut Suharsimi Arikunto (2003 : 128) mengemukakan bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Dalam penelitian ini memilih alat pengumpul data angket dikarenakan merupakan teknik komunikasi secara tidak langsung dalam mengumpulkan data tentang kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar serta hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

a. Angket Kreativitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Angket kreativitas belajar ilmu pengetahuan sosial diberikan kepada siswa berdasarkan aspek pribadi dengan indikator-indikator diantaranya: adanya mudah menyesuaikan diri, memiliki sikap terbuka, memiliki banyak ide/akal atau gagasan, senang membaca, bekerja keras/pantang menyerah dan tidak putus asa, mandiri, banyak humor dan fantasi. Aspek pendorong dengan indikator antara lain keinginan untuk menemukan/meneliti, memiliki dedikasi / semangat yang tinggi, keingintahuan yang besar dan menyukai kompleksitas. Aspek proses dengan indikator menyukai tugas berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, kemampuan membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya, dan mampu berkomunikasi dengan

baik. Aspek produk dengan indikator kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan menghasilkan produk atau hasil karya.

Angket kreativitas belajar ini fungsinya adalah untuk mengetahui seberapa besar kreativitas dalam belajar ilmu pengetahuan sosial. Bentuk angket kreativitas adalah menggunakan skala Likert. Dalam model Likert ini pernyataan pilihan terdiri dari kategori SS, S, TS, dan STS (sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju). Jumlah soal 40, penilaian untuk pernyataan positif yang sesuai, misalnya dimulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju dengan skor 4, 3, 2, dan 1. Pernyataan penilaian negatif dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Nilai responden merupakan nilai kumulatif yang diperoleh dari setiap butir-butir pernyataan.

Instrumen variabel kreativitas belajar siswa digunakan untuk mengetahui data tentang kreativitas siswa, untuk itu kisi-kisi instrumen kreativitas dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Kisi-Kisi Angket Kreativitas Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal
1.	Aspek Pribadi	Mudah menyesuaikan diri Bersikap terbuka	

2.	Aspek Pendorong	Banyak ide, akal / gagasan Senang membaca Bekerja keras, pantang menyerah, tidak putus asa. Mandiri Banyak humor dan fantasi Keinginan untuk menemukan/meneliti Adanya semangat yang tinggi Keingintahuan yang besar Menyukai kompleksitas	
3.	Aspek Proses	Menyukai tugas berat dan sulit Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan Kemampuan membuat analisis dan sintesis Memiliki semangat bertanya Mampu berkomunikasi dengan baik.	
4.	Aspek Produk	Mampu memecahkan masalah Kemampuan menghasilkan produk atau hasil karya.	
		Jumlah	40

b. Angket Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Angket minat belajar ilmu pengetahuan sosial diberikan kepada siswa berdasarkan aspek dari diri sendiri dengan indikator-indikator yang terdiri dari: adanya perhatian, adanya pengamatan, adanya tanggapan, adanya fantasi dan humor, dan adanya dorongan. Aspek materi

dengan indikator sebagai berikut: kemampuan ingatan, pengetahuan, analisis, dan aplikasi, mengembangkan daya pikir, materi menyenangkan, selalu ingin tahu dan banyak membaca. Aspek tujuan dengan indikator sebagai berikut: tercapainya kebanggaan dan kepuasan dan adanya partisipasi pada aktivitas. Angket minat belajar ini fungsinya adalah untuk mengetahui tingkat minat belajar ilmu pengetahuan sosial.

Bentuk angket minat adalah menggunakan skala Likert. Dalam model Likert ini pernyataan pilihan terdiri dari kategori SS, S, TS, dan STS (sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju). Jumlah soal 40, penilaian untuk pernyataan positif yang sesuai, misalnya dimulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju dengan skor 4, 3, 2, dan 1. Pernyataan penilaian negatif dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Nilai responden merupakan nilai kumulatif yang diperoleh dari setiap butir pernyataan.

Instrumen variabel minat belajar siswa digunakan untuk mengetahui data tentang minat belajar siswa, untuk itu kisi-kisi instrumen minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4
Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal
----	-------	-----------	----------------

1.	Aspek dari diri sendiri	Adanya perhatian Adanya pengamatan Adanya tanggapan Adanya fantasi dan humor Adanya dorongan	
2.	Aspek Materi	Kemampuan ingatan, pengetahuan, analisis dan aplikasi Mengembangkan daya pikir Materi menyenangkan Selalu ingin tahu dan banyak membaca	
3.	Aspek Tujuan	Tercapainya kebanggaan dan kepuasan Adanya partisipasi pada aktivitas.	
		Jumlah	40

c. Angket Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Angket motivasi ini diberikan kepada siswa berdasarkan aspek dari dalam diri siswa (unsur instrinsik) dengan indikator-indikator motivasi sebagai berikut: Keinginan atau hasrat untuk berhasil, adanya kebutuhan, ulet dan tidak mudah puas, harapan akan tercapainya cita-cita, adanya ketekunan dan keuletan. Aspek kekuatan dari luar (ekstinsik) dengan indikator sebagai berikut: lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar mengajar yang menarik, adanya reinforcement, penguatan, hadiah

dan hukuman serta adanya aktualisasi diri. Aspek tujuan yang hendak dicapai dengan indikator sebagai berikut: rasa puas/sukses, mendapatkan penghargaan, dan adanya penilaian. Aspek termuatnya unsur-unsur ARCS dengan indikator perhatian, relevan, percaya diri dan kepuasan. Fungsi angket motivasi untuk mengetahui seberapa besar motivasi dalam belajar ilmu pengetahuan sosial.

Bentuk angket motivasi adalah menggunakan skala Likert. Dalam model Likert ini pernyataan pilihan terdiri dari kategori SS, S, TS, dan STS (sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju). Jumlah soal 40, penilaian untuk pernyataan positif yang sesuai, misalnya dimulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju dengan skor 4, 3, 2, dan 1. Pernyataan penilaian negatif dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Nilai responden merupakan nilai kumulatif yang diperoleh dari setiap butir pernyataan.

Instrumen variabel motivasi belajar siswa digunakan untuk mengetahui data tentang motivasi siswa, untuk itu kisi-kisi instrumen motivasi dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5
Kisi-Kisi Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal
1.	Kekuatan dari dalam diri siswa untuk belajar (intrinsik)	Keinginan atau hasrat untuk berhasil Adanya kebutuhan Ulet dan tidak mudah puas Harapan akan tercapainya cita-cita Adanya ketekunan dan keuletan	
2.	Kekuatan dari luar (ekstrinsik)	Lingkungan belajar yang kondusif Kegiatan belajar mengajar yang menarik Adanya reinforcement, penguatan, hadiah dan hukuman Adanya aktualisasi diri	
3.	Tujuan yang hendak dicapai	Rasa puas / sukses Mendapat penghargaan Adanya penilaian	
4.	Termuatnya unsur-unsur ARCS	Perhatian Relevan Percaya diri Kepuasan	
		Jumlah	40

2. Metode Tes

Metode tes adalah cara pengumpulan data dengan memberikan tes pada siswa. Data yang penulis peroleh dari metode tes adalah prestasi belajar

ilmu pengetahuan sosial pada kompetensi dasar kemampuan memahami dan mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi. Bentuk tes akhir adalah pilihan ganda dengan empat option, dengan skor yang diberikan pada tes ini dengan nilai satu (1) jika benar dan nilai nol (0) jika salah, jumlah butir soal sebanyak 40 butir soal. Proses penyusunan tes akhir adalah sebagai berikut:

a. Menyusun kisi-kisi tes

Kisi-kisi tes untuk kompetensi dasar mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi konsumsi, produksi dan distribusi dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6
Kisi-Kisi Kompetensi Dasar Kegiatan Pokok Ekonomi

No	Indikator	No. Butir Soal
1.	Pengertian dan macam-macam kegiatan ekonomi	
2.	Pengertian konsumsi dan jenis barang yang dikonsumsi oleh siswa dan keluarganya	
3.	Skala prioritas kebutuhan	
4.	Dampak positif dan negatif perilaku konsumtif	
5.	Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi	
6.	Pengertian produksi dan sumber daya ekonomi	
7.	Macam-macam sumber daya ekonomi	
8.	Usaha untuk meningkatkan jumlah dan mutu hasil produksi	
9.	Pengertian dan tujuan distribusi	

10.	Sistem distribusi beserta contohnya	
	Jumlah	60

- b. Menyusun soal berdasarkan kisi-kisi. (terlampir)

D. Uji Coba Instrumen Penelitian

Instumen yang akan digunakan diujicobakan terlebih dahulu di kelas lain dengan tujuan untuk menganalisa dan menyempurnakan alat ukur sehingga valid dan reliabel. Demikian diharapkan alat ukur tersebut akan mampu mengukur apa yang semestinya diukur dan dapat dipakai pada waktu apapun dengan sifat-sifat dan ciri-ciri obyek yang sama. Dianalisa dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen penelitian.

- a. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Uji validitas instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal yang disusun telah memenuhi persyaratan penelitian. Uji validitas digunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden penelitian

X = jumlah skor X

Y = jumlah skor Y

(Suharsimi Arikunto, 1996 : 159)

b. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji reliabilitas instrumen penelitian ini untuk mengetahui apakah alat ukur itu mantap, stabil, dapat diandalkan, terpercaya dan memberikan hasil yang serupa walaupun dipakai berkali-kali. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus koefisien alpha yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum b^2}{\sum 1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir pertanyaan

$\sum b^2$ = jumlah varians butir

s_1^2 = varians total

(Suharsimi Arikunto, 1996 : 191)

E. Analisa Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah berdistribusi normal. Untuk mengetahui uji normalitas dengan menggunakan metode lilliefors yaitu sebagai berikut:

$$z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Statistik uji untuk metode ini adalah $L = \text{Maks } |F(z_i) - S(z_i)|$

Sebagai $DK = \{ L / L > L_{\alpha, n} \}$

(Budiyono, 2004 : 170)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas varians populasi dengan menggunakan uji bartlett.

2. Pengujian Hipotesis

a. Menentukan persamaan regresi linear ganda dengan rumus:

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

(Budiyono, 2004 : 279)

- b. Menghitung besarnya kontribusi hubungan dengan analisis korelasi sederhana antara X_i dengan Y :

- 1). Koefisien korelasi X_1 dengan Y dengan rumus:

$$r_{x_1y} = \frac{N \sum X_1Y - (\sum X_1)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Apabila dari hasil perhitungan antara $r_{x_1y} > r_{\text{tabel}}$ maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara X_1 dengan Y .

- 2). Koefisien korelasi X_2 dengan Y dengan rumus:

$$r_{x_2y} = \frac{N \sum X_2Y - (\sum X_2)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Apabila dari hasil perhitungan antara $r_{x_2y} > r_{\text{tabel}}$ maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara X_2 dengan Y .

- 3). Koefisien korelasi X_3 dengan Y dengan rumus:

$$r_{x_3y} = \frac{N \sum X_3Y - (\sum X_3)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X_3^2 - (\sum X_3)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Apabila dari hasil perhitungan antara $r_{x_3y} > r_{\text{tabel}}$ maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara X_3 dengan Y

- c. Menghitung besarnya kontribusi hubungan dengan mengkorelasikan antara X_1 , X_2 dan X_3 dengan Y , dengan rumus:

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari jawaban siswa terhadap angket kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar IPS siswa dan hasil test hasil belajar IPS siswa. Data penelitian diambil dari jawaban siswa kelas VII SMP Negeri I Pengadegan Kabupaten Purbalingga.

Data hasil penelitian akan diolah dengan menggunakan *uji korelasi* dan *regresi linier ganda*, terlebih dahulu dijabarkan deskripsi data masing-masing variabel yang terdiri dari : Kreativitas belajar, minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS).

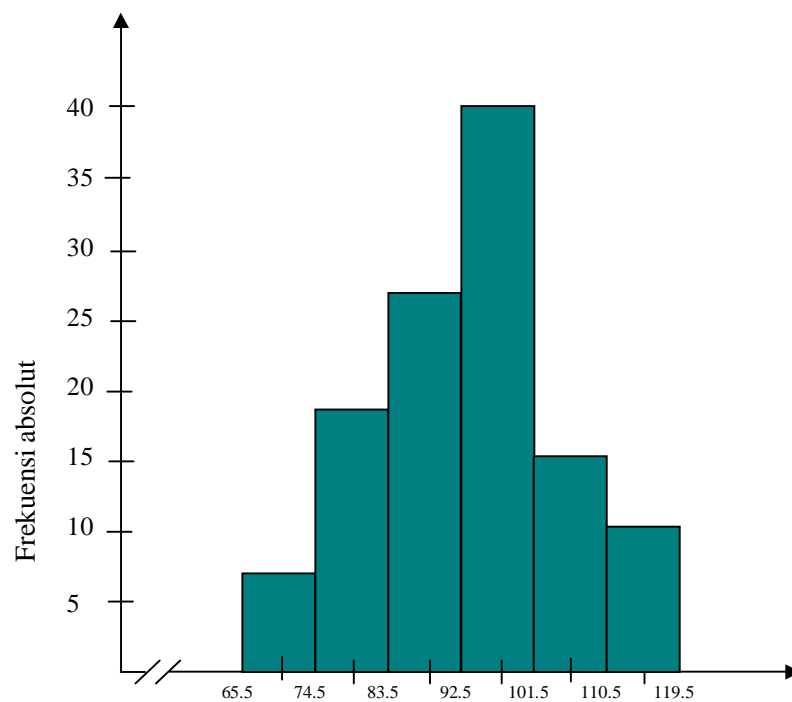
1. Data Skor Kreativitas Belajar IPS

Data skor kreativitas belajar IPS siswa kelas VII SMP N 1 Pengadegan Kabupaten Purbalingga secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 53, dengan skor terendah 66, dan skor tertinggi 119. Skor kreativitas belajar IPS mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 92,9; *modus* sebesar 96; *median* sebesar 93,5; *varians* sebesar 136,9; dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 11,7 (Nilai-nilai statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer dengan program SPSS yang secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 13). Distribusi frekuensi skor kreativitas belajar IPS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Belajar IPS

Interval	f absolut	f relatif (%)
66 - 74	7	5.8
75 - 83	19	15.8
84 - 92	28	23.3
93 - 101	41	34.2
102 - 110	15	12.5
111 - 119	10	8.3
Jumlah	120	100.0

Berdasarkan data dari tabel frekuensi skor kreativitas belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan dalam gambar histogram frekuensi sebagai berikut.



Gambar 4.1 Histogram Skor Kreativitas Belajar IPS

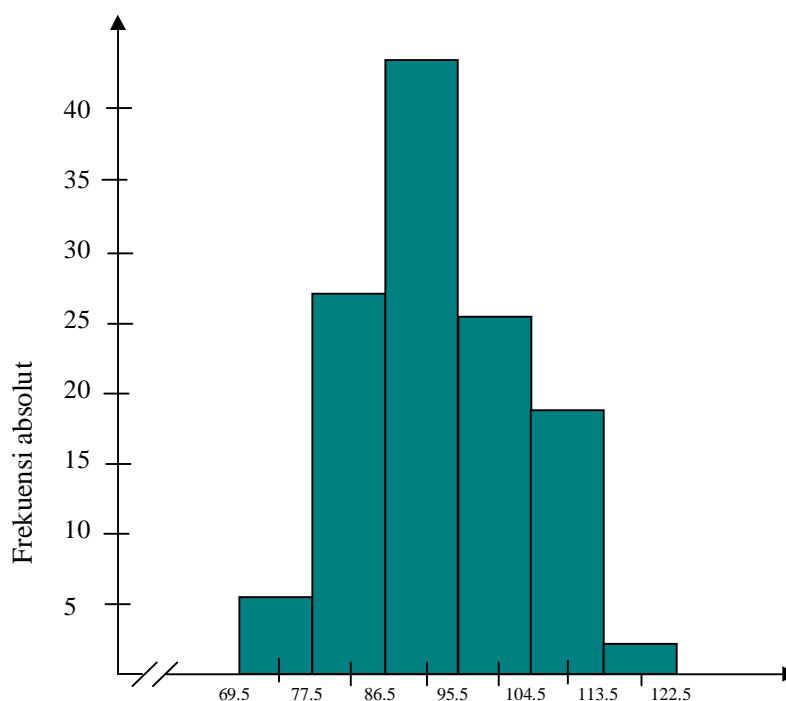
2. Data Skor Minat Belajar IPS

Data skor minat belajar IPS siswa secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 53, dengan skor terendah 69, dan skor tertinggi 122. Minat belajar IPS siswa mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 92,9; *modus* sebesar 89; *median* sebesar 82,5; *varians* sebesar 100,9; dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 10,1 (Nilai-nilai statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer dengan program SPSS yang secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 13). Distribusi frekuensi skor minat belajar IPS siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar IPS

Interval	f absolut	f relatif (%)
69 - 77	5	4.2
78 - 86	26	21.7
87 - 95	44	36.7
96 - 104	25	20.8
105 - 113	19	15.8
114 - 122	1	0.8
Jumlah	120	100.0

Berdasarkan data dari tabel frekuensi skor minat belajar IPS siswa di atas, dapat divisualisasikan dalam gambar histogram frekuensi sebagai berikut.



Gambar 4.2 Histogram Skor Minat Belajar IPS

3. Data Skor Motivasi Belajar IPS

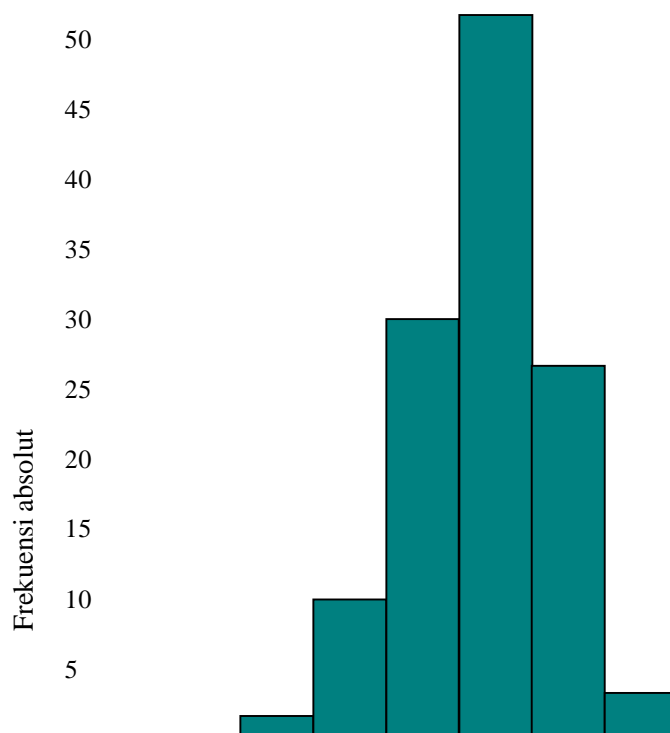
Data skor motivasi belajar IPS siswa secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 63, dengan skor terendah 59, dan skor tertinggi 122. Motivasi belajar IPS siswa mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 95,1 *modus* sebesar 85; *median* sebesar 96; *varians* sebesar 106,4; dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 10,3 (Nilai-nilai statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer dengan program SPSS yang

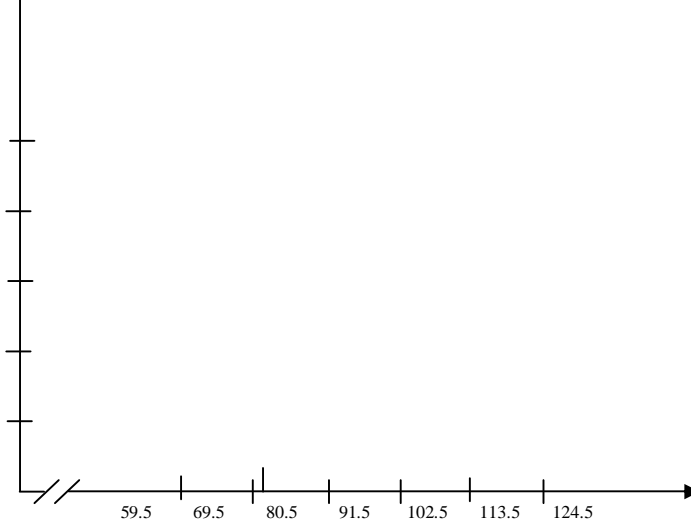
secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 13). Distribusi frekuensi skor motivasi belajar IPS siswa data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar IPS

Interval	f absolut	f relatif (%)
59 - 69	1	0.8
70 - 80	10	8.3
81 - 91	29	24.2
92 - 102	51	42.5
103 - 113	26	21.7
114 - 124	3	2.5
Jumlah	120	100.0

Berdasarkan data dari tabel frekuensi skor motivasi belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan dalam gambar histogram frekuensi skor sebagai berikut.





Gambar 4.3 Histogram Skor Motivasi Belajar IPS

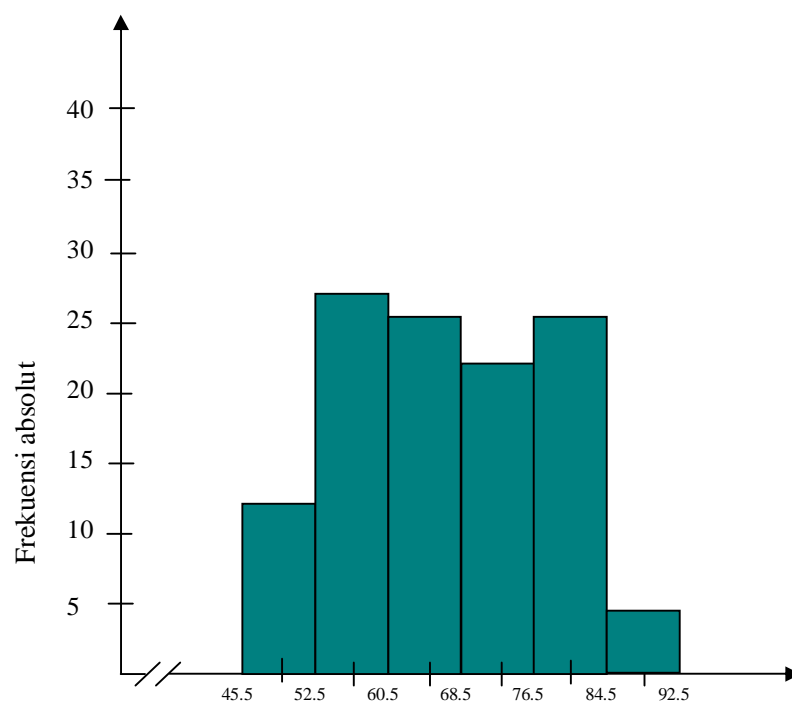
4. Nilai Hasil Belajar IPS

Data nilai hasil belajar IPS siswa dari hasil tes yang dilakukan secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 43, dengan skor terendah 47, dan skor tertinggi 90. Nilai hasil belajar IPS siswa mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 66,5; *modus* sebesar 63; *median* sebesar 67; *varians* sebesar 117,6; dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 10,8 (Nilai-nilai statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer dengan program SPSS yang secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 13). Distribusi frekuensi nilai hasil belajar IPS siswa data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS

Interval	f absolut	f relatif (%)
45 - 52	13	10.8
53 - 60	28	23.3
61 - 68	26	21.7
69 - 76	22	18.3
77 - 84	26	21.7
85 - 92	5	4.2
Jumlah	120	100.0

Berdasarkan data dari tabel frekuensi nilai hasil belajar IPS siswa di atas, dapat divisualisasikan dalam gambar histogram frekuensi skor sebagai berikut.



Gambar 4.4 Histogram Nilai Hasil Belajar IPS

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum melaksanakan analisis korelasi dan regresi linier, data yang akan dianalisis haruslah memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas data. Untuk persyaratan data yang berdistribusi normal pada penelitian ini

digunakan uji *Kolmogorov Smirnov*, sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan uji *Barlett*.

1. Uji Normalitas Data

a. Hasil uji normalitas data kreativitas belajar IPS

Perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada data kreativitas belajar IPS siswa dapat dilihat pada Lampiran 14. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *asimptotic signifivance* sebesar 0,835 lebih besar dari α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data kreativitas belajar IPS siswa berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

b. Hasil uji normalitas data minat belajar IPS

Perhitungan uji normalitas data minat belajar IPS dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dapat dilihat pada Lampiran 14. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *asimptotic signifivance* sebesar 0,732 lebih besar dari α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar IPS siswa berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

c. Hasil uji normalitas data motivasi belajar IPS

Perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada data motivasi belajar IPS siswa dapat dilihat pada Lampiran 14. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai

asimptotic signifivance sebesar 0,584 lebih besar dari α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data Ketuntasan belajar IPA siswa berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

d. Hasil uji normalitas data hasil belajar IPS

Perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada data hasil belajar IPS siswa dapat dilihat pada Lampiran 14. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *asimptotic signifivance* sebesar 0,229 lebih besar dari α (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar IPS siswa berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan *uji Barlett*. Kriteria pengujian adalah populasi dikatakan homogen jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan taraf $df = (k-1)$ dan tara signifikansi $\alpha = 0,05$.

a. Uji Homogenitas data kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar IPS

Hasil perhitungan *uji Barlett* (Lampiran 15A) menghasilkan nilai χ^2_{hitung} sebesar 8,254. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan $df (43-1) = 42$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ yaitu sebesar 55,8. Dengan demikian $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ($8,254 < 55,8$), maka dapat disimpulkan bahwa data kreativitas siswa dengan hasil belajar IPS siswa berasal dari data populasi yang homogen.

b. Uji Homogenitas data minat belajar siswa dengan hasil belajar IPS

Hasil perhitungan *uji Barlett* (Lampiran 15B) menghasilkan nilai χ^2_{hitung} sebesar 28,926. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan df $(39-1) = 38$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ yaitu sebesar 55,8. Dengan demikian $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ($28,926 < 55,8$), maka dapat disimpulkan bahwa data minat siswa dengan hasil belajar IPS siswa berasal dari data populasi yang homogen.

c. Uji Homogenitas data motivasi belajar siswa dengan hasil belajar IPS

Hasil perhitungan *uji Barlett* (Lampiran 15C) menghasilkan nilai χ^2_{hitung} sebesar 31,663. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan df $(38-1) = 37$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ yaitu sebesar 55,8. Dengan demikian $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ($31,663 < 55,8$), maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi siswa dengan hasil belajar IPS siswa berasal dari data populasi yang homogen.

C. Pengujian Hipotesis

1. Hubungan antara data kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar IPS

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar IPS digunakan analisis korelasi. Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi (Lampiran 16A), diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,545$ (bernilai positif). Hasil

perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{\text{tabel}} 0,176$. Jadi $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ ($0,545 > 0,176$), sehingga dapat dikatakan ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar IPS.

2. Hubungan antara data minat belajar siswa dengan hasil belajar IPS

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif yang signifikan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar IPS digunakan analisis korelasi. Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi (Lampiran 16B), diperoleh nilai $r_{\text{hitung}} = 0,532$ (bernilai positif). Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{\text{tabel}} 0,176$. Jadi $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ ($0,532 > 0,176$), sehingga dapat dikatakan ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar IPS.

3. Hubungan antara data motivasi belajar siswa dengan hasil belajar IPS

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar IPS digunakan analisis korelasi. Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi (Lampiran 16C), diperoleh nilai $r_{\text{hitung}} = 0,540$ (bernilai positif). Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{\text{tabel}} 0,176$. Jadi $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ ($0,540 > 0,176$),

sehingga dapat dikatakan ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar IPS.

4. Hubungan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada hubungan yang signifikan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS digunakan analisis regresi linier ganda. Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi linier (Lampiran 17), diperoleh nilai $R_{hitung} = 0,702$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{tabel} 0,176$. Jadi $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,702 > 0,176$), sehingga dapat dikatakan ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Signifikansi hubungan tersebut juga dapat dilihat dari hasil uji F (Lampiran 17) dimana diperoleh F_o sebesar 37,547 lebih besar dari f_{tabel} pada signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = (3, 116)$ yaitu 2,68. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS.

Hasil analisis regresi linier yang menunjukkan hubungan kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan

hasil belajar IPS dapat dilihat pada Lampiran 18 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.5
Hasil Analisis Regresi Linier

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	-21.009	8.358		.013
	Kreativitas Belajar IPS	.272	.071	.293	.000
	Minat Belajar IPS	.327	.080	.302	.000
	Motivasi Belajar IPS	.336	.078	.319	.000

^a. Dependent Variable: Hasil Belajar IPS

Dari hasil analisis regresi linier di atas dapat dibuat persamaan linier sebagai berikut :

$$Y = -21,009 + 0,272X_1 + 0,327X_2 + 0,336 X_3$$

Interpretasi dari persamaan tersebut adalah :

- a = -21,009 artinya bahwa nilai hasil belajar IPS akan menurun sebesar 21,009 jika variabel kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar bernilai nol.
- b₁ = 0,272 artinya bahwa nilai hasil belajar IPS akan meningkat sebesar 0,272 jika variabel kreativitas belajar meningkat 1 satuan

dengan asumsi bahwa minat belajar dan motivasi belajar bernilai konstan.

$b_2 = 0,327$ artinya bahwa nilai hasil belajar IPS akan meningkat sebesar 0,327 jika variabel minat belajar meningkat 1 satuan dengan asumsi bahwa kreativitas belajar dan motivasi belajar bernilai konstan.

$b_3 = 0,336$ artinya bahwa nilai hasil belajar IPS akan meningkat sebesar 0,336 jika variabel motivasi belajar meningkat 1 satuan dengan asumsi bahwa kreativitas belajar dan minat belajar bernilai konstan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hubungan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar IPS

Hasil perhitungan analisis korelasi diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,545 > r_{tabel} (0,176)$, sehingga dapat dikatakan ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan teori dalam kajian pustaka bahwa kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan siswa, siswa yang tingkat kecerdasannya tinggi berbeda-beda kreativitasnya dan siswa yang tingkat kreativitasnya

tinggi berbeda-beda kecerdasannya. Dengan kata lain siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, dan banyak siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru dan diperoleh melalui proses belajar dalam kecakapan kognitif. Kreativitas sangat dipengaruhi oleh kepribadian dan lingkungan. Kreativitas mengandung makna kreatif. Kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta atau prihal berkreasi. Siswa kreatif adalah siswa yang mempunyai kemampuan untuk menciptakan kreasi-kreasi dalam belajar

Kreativitas merupakan daerah pertemuan antara tiga komponen yaitu ketrampilan bidang, ketrampilan berpikir dan bekerja kreatif serta motivasi. Guru tidak dapat mengajarkan kreativitas, tetapi guru dapat memungkinkan kreativitas siswa muncul, memupuk dan mengembangkannya. Cara yang paling baik untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah dengan mendorong motivasi intrinsik siswa. Guru harus memberi otonomi pada siswa dan mendorong siswa untuk mencetuskan gagasan-gagasan sendiri.

Kreativitas memainkan peran amat penting dalam meraih kesuksesan dan prestasi dalam belajar. Siswa yang kreatif unggul dalam hasil belajar, memiliki rangsangan semangat dalam belajar, mudah berinteraksi dengan

siswa lain, mengerti bagaimana memecahkan suatu persoalan dan meningkatkan peran siswa dalam pergaulan di sekolahnya. Kreativitas muncul dari hasrat untuk melakukan kebaikan, perubahan, menciptakan ide dan gagasan baru.

Kreativitas belajar merupakan kemampuan untuk mencipta, daya cipta atau prihal berkreasi. atau kemampuan yang dimiliki siswa untuk menciptakan kreasi-kreasi dalam belajar. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang lingkup materinya luas, sehingga siswa perlu adanya kreativitas dalam belajar. Kreativitas belajar yang tinggi sangat erat hubungannya dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

2. Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar IPS

Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi, diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,532 > r_{tabel} (0,176)$, sehingga dapat dikatakan ada hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar IPS.

Minat adalah kesadaran seseorang terhadap obyek, seseorang, atau situasi tertentu yang ada hubungannya dengan dirinya serta dipandang sebagai sesuatu yang sadar. Menurut Bimo Walgito (1981 : 38) menyatakan bahwa minat adalah suatu keadaan yang mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu keinginan untuk mengetahui,

mempelajari dan membuktikan lebih lanjut. Minat belajar merupakan kecenderungan yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa bangga, senang serta memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar yang diperoleh meningkat.

Minat merupakan landasan penting yang ikut menentukan keberhasilan suatu proses dalam belajar. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Belajar bukan merupakan siksaan dan tidak memberikan manfaat jika tidak disertai sifat terbuka bagi bahan-bahan pelajaran. Guru yang berhasil membina kesediaan belajar siswa berarti telah melaksanakan hal yang penting demi keberhasilan siswa-siswanya. Sebab, minat bukanlah sesuatu yang ada begitu saja, melainkan sesuatu yang dapat dipelajari. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat.

Minat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Siswa malas untuk belajar maka tak akan mendapat kepuasan dari pelajaran itu.

Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari, sehingga minat dapat meningkatkan hasil belajar.

Minat belajar merupakan hasil belajar dan menyokong untuk belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Membangkitkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan diri sendiri sebagai individu. Semakin besar minat maka semakin yakin akan keberhasilan belajar ilmu pengetahuan sosial. Minat merupakan salah satu kunci utama untuk memperlancar, menggairahkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Minat merupakan kecenderungan yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa bangga, senang serta memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar yang diperoleh meningkat. Minat merupakan sumber dorongan kemauan yang kuat untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat tinggi dalam kegiatan belajar akan berusaha keras dalam belajar, dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat dalam belajar. Sehingga Minat belajar siswa akan berhubungan dengan meningkatnya hasil belajar khususnya ilmu pengetahuan sosial.

3. Hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS

Dari perhitungan analisis korelasi, diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,540 > r_{tabel} (0,176)$, sehingga dapat dikatakan ada hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Motivasi dalam diri siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam belajar. Hal ini dapat kita lihat dari siswa yang mempunyai motivasi tinggi, hasilnya lebih baik dari siswa yang semangat dan motivasi belajarnya kurang. Motivasi masing-masing siswa berbeda-beda karena adanya pengaruh dalam diri siswa seperti pengetahuan, pengalaman dan lingkungannya dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam kaitannya dengan perbuatan belajar Sardiman (2001 : 73) menjelaskan bahwa motivasi merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, peranannya yang khas adalah dalam menumbuhkan gairah, senang dan semangat untuk belajar.

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu sehingga siswa mau belajar, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Motivasi bisa dirangsang oleh faktor dari luar tetapi tumbuh dari dalam diri

siswa. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai. Motivasi belajar sebagai faktor psikis yang berperan menumbuhkan gairah, rasa senang dan semangat. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi belajar merupakan suatu kekuatan yang mendalam atau menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar bisa berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa yang perlu diperhatikan bahkan ditimbulkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tanpa motivasi tidak mungkin siswa mau belajar.

Motivasi belajar pada diri anak dapat mendorong dan menciptakan kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dan cepat diserap dan dikuasainya, namun sebaiknya apabila siswa motivasi belajarnya lemah kegiatan belajar mengajar akan kurang berkembang yang akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada siswa tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, perlu diselidiki sebabnya, dan sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain-lain. Hal itu berarti pada diri anak tidak terjadi

motivasi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam itu perlu dicari sebab-sebab dan kemudian mendorong seseorang siswa itu untuk melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain siswa itu perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya, atau singkatnya perlu diberi motivasi belajar.

Hubungannya dengan hasil belajar IPS, motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa agar berperilaku mau mengikuti pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, dan usaha untuk memberikan dorongan yang dilakukan guru terhadap muridnya dengan tujuan agar mereka mau belajar dengan penuh kesadaran, semangat tinggi dan keikhlasan untuk mencapai tujuan organisasi sekolah dengan prinsip ARCS, ada dorongan afektif untuk mencapai tujuan, dan adanya kepuasan setelah tujuan tercapai.

Motivasi sebagaimana merupakan dorongan dari siswa untuk belajar. Dengan motivasi yang tinggi siswa akan lebih bergairah atau bersemangat dalam kegiatan belajar. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan menunjukkan usaha yang kuat untuk dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik, sehingga motivasi belajar yang tinggi berhubungan dengan meningkatnya hasil belajar khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

4. Hubungan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi linier, diperoleh nilai $R_{hitung} = 0,702$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan R_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{tabel} 0,176$. Jadi $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,702 > 0,176$), sehingga dapat dikatakan ada hubungan yang signifikan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS.

Kreativitas belajar memungkinkan siswa lebih kreatif dan berkreasi dalam belajar, maka ada hubungannya dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Minat merupakan sumber yang kuat untuk dorongan belajar. Anak yang berminat belajar akan lebih berhasil dibandingkan anak yang kurang memiliki minat. Sehingga menumbuhkan minat siswa dapat merangsang siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Motivasi merupakan faktor yang penting bagi siswa untuk mendorong siswa lebih giat dalam belajar, sehingga motivasi yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diduga bahwa ada hubungan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama akan dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.

Dengan demikian maka kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama akan dapat meningkatkan hasil belajar pada IPS

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti telah berusaha secara maksimal tetapi peneliti menyadari sepenuhnya masih terdapat beberapa keterbatasan antara lain :

1. Instrumen kreativitas, minat dan motivasi belajar menggunakan angket sehingga peneliti tidak tahu sepenuhnya apakah siswa menjawab angket sejujur-jujurnya sehingga sesuai dengan kondisi siswa.
2. Hasil simpulan dalam penelitian ini hanya berlaku pada siswa di SMP N 1 Pengadegan Purbalingga yang menjadi sampel penelitian, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan pada subyek penelitian yang berbeda.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas belajar siswa dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi, diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,5450$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{tabel} 0,176$. Jadi $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,545 > 0,176$).
2. Ada hubungan positif yang signifikan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi, diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,532$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{tabel} 0,176$. Jadi $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,532 > 0,176$).
3. Ada hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi, diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,540$. Hasil perhitungan ini

kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{\text{tabel}} 0,176$. Jadi $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} (0,540 > 0,176)$.

4. Ada hubungan positif yang signifikan antara kreativitas, minat dan motivasi belajar siswa dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi, diperoleh nilai $R_{\text{hitung}} = 0,702$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dengan $df = 120$ diperoleh $r_{\text{tabel}} 0,176$. Jadi $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} (0,702 > 0,176)$.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas, minat dan motivasi belajar siswa mempunyai hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS. Hubungan tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas, minat dan motivasi belajar siswa maka hasil belajar IPS siswa akan meningkat.

Kreativitas belajar memungkinkan siswa lebih kreatif dan berkreasi dalam belajar, maka ada hubungannya dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Minat merupakan sumber yang kuat untuk dorongan belajar. Anak yang berminat belajar akan lebih berhasil dibandingkan anak yang kurang memiliki minat. Sehingga menumbuhkan minat siswa dapat merangsang siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Minat sebagaimana diuraikan dalam kajian teori merupakan kecenderungan yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa bangga, senang serta memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar yang diperoleh meningkat. Minat merupakan sumber dorongan kemauan yang kuat untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat tinggi dalam kegiatan belajar akan berusaha keras dalam belajar, dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat dalam belajar. Sehingga Minat belajar siswa akan berhubungan dengan meningkatnya hasil belajar khususnya ilmu pengetahuan sosial.

Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa agar berperilaku mau mengikuti pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, dan usaha untuk memberikan dorongan yang dilakukan guru terhadap muridnya dengan tujuan agar mereka mau belajar dengan penuh kesadaran, semangat tinggi dan keikhlasan untuk mencapai tujuan organisasi sekolah, ada dorongan afektif untuk mencapai tujuan, dan adanya kepuasan setelah tujuan tercapai. Implikasinya adalah bahwa guru harus mampu menimbulkan dan meningkatkan motivasi siswanya.

Motivasi merupakan faktor yang penting bagi siswa untuk mendorong siswa lebih giat dalam belajar, sehingga motivasi yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diduga

bahwa ada hubungan antara kreativitas belajar, minat belajar dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama akan dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.

C. Saran

1. Bagi guru
 - a. Guru IPS sebaiknya mampu meningkatkan kreativitas siswa sehingga siswa aktif dan kreatif dalam belajar.
 - b. Guru IPS sebaiknya mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswanya dalam belajar karena motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi siswa
 - a. Siswa harus kreatif dalam belajar IPS sehingga meningkatkan hasil belajar.
 - b. Siswa harus mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajarnya untuk mencapai hasil yang diharapkan.
3. Bagi sekolah
 - a. Pihak sekolah harus mampu mengembangkan kreativitas siswa dengan mendukung dan memberi kebebasan siswa dalam mengembangkan idek dan kreativitasnya.
 - b. Pihak sekolah harus menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan aman.
 - c. Sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana yang memadai demi kelancaran proses pembelajaran dan tercapainya tujuan bersama.